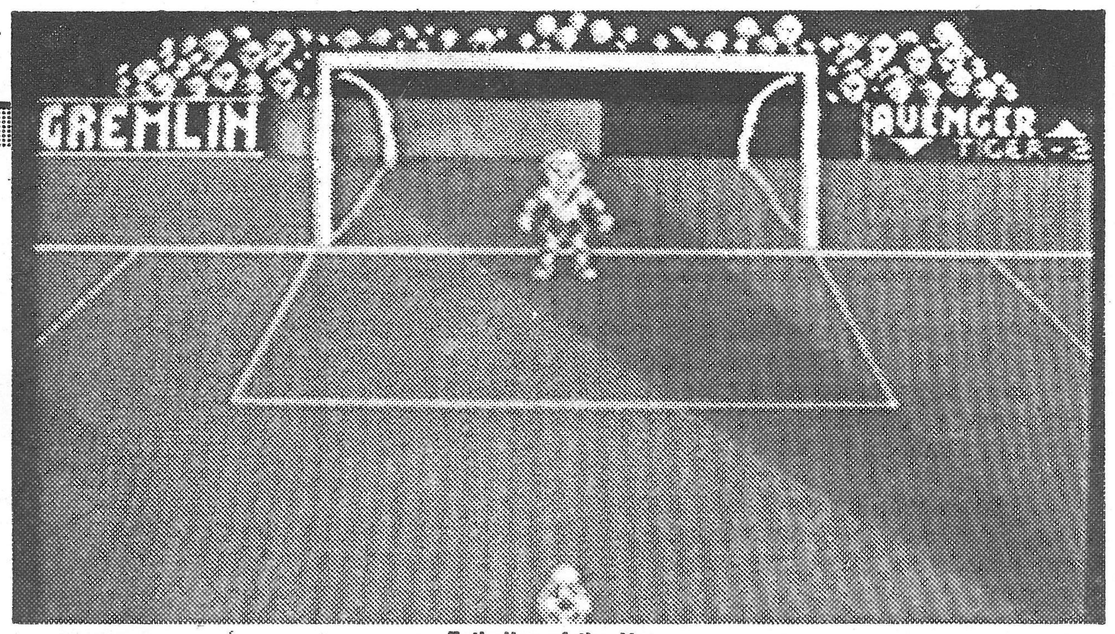
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

FUTEBOL ESTRATÉGIA E ACÇÃO



«Fotballer of the Year»

TÍTULOS: Footballer of the Year e Supersoccer

MÁQUINA: Spectrum

Os entusiastas de simuladores e, sobretudo, de futebol, parecem estar de parabéns, porque, de repente, dois programas diferentes aparecem no mercado. A pergunta, no entanto, será se valem a pena ou se será preferível continuar a jogar com os «clássicos» que muitos têm em casa. A resposta é difícil, mas quase preferimos «velhinhos» como *Football Manager* e o *Match Day,* por exemplo.

Sendo os temas iguais, fazemos a ambos referência de uma só vez, começando pelo *Footballer of the Year,* da *Gremlin* (que aproveita para fazer propaganda ao *Avenger* nas «bancadas»), que nos coloca na perspectiva do jogador e não do director de equipa, como sucedia em *Manager.* O *menu* inicial permite mudar os nomes das equipas, teclar o nome que escolhermos para o jogador, escolher a divisão em que vamos actuar e a respectiva equipa. Depois disso, o jogo é conduzido por outro *menu* de controlo, com ícones que devem ser activados para sabermos o que vai passando-se ou tentarmos interferir no curso dos acontecimentos. Simplesmente, esta última parte não dá grandes *chances.*

O dinheiro é essencial e, sem ele, nada de boas «compras» de jogadores ou de «cartões de golo», o método descoberto pela *Gremlin* para tornar ainda mais desesperante este jogo. Com estes cartões, que podemos adquirir com o ícone da «bota», são dadas as possibilidades de fazer golo do jogador, e podemos acrescentá-las com outro cartão, caso em que surge um «écran» de acção, para chutarmos à baliza (aqui, é aconselhável um «efeitozinho» com uma das teclas de movimento lateral, simultaneamente com o «disparar», mas não exagerem, senão vai fora). Contudo, na maior parte do tempo, observamos o computador a «decidir» por nós, sem percebermos bem como nos dá tantas derrotas!

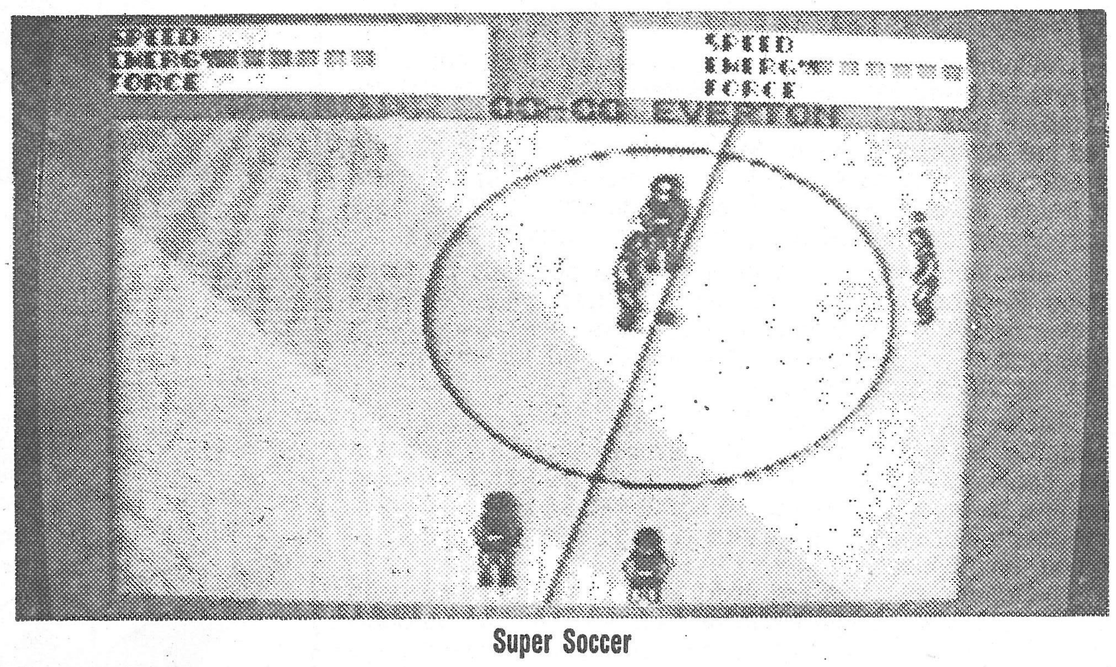
Os comandos são por *joystick* ou teclas Q/W (esq/dir), P/L (subir/descer) e «Space», e depois de experimentarmos fomos relembrar o *Manager,* que, com os seus defeitos, ainda se mantém actual.

Os «santinhos»

E passemos agora ao *Supersoccer,* a que faltou o «golpe de asa» suficiente para ser mesmo super. Pode ser jogado por um a oito jogadores, o que parece óbvio exagero, dado que apenas se controla um «jogador» e este faz lembrar o «Santo» dos romances policiais, porque corre pelo campo com um halo sobre a cabeça!

Jogar uma partida de futebol e ganhar é o objectivo, mas o programa tem algumas características diferentes de outros. Por um lado, pode-se ainda seleccionar o nível de dificuldade, modo de jogo (prática, partida única e torneio), tempo da partida (10, 20 e 30 minutos), cores do *border,* do campo e dos jogadores) e modificar os nomes das equipas, mas, além disso, os *sprites* têm inércia na corrida, há faltas e respectiva marcação, como cantos, por exemplo.

O controlo do jogador exige algum cuidado, porquanto é preciso não o deixar «ultrapassar» a bola (como pode suceder na realidade), e correr demasiado «cansa-o». Por outro lado, pode-se aumentar a força com que se pontapeia a bola, mantendo premido o «disparar».



Super Soccer

Supersoccer tem algum interesse, para quem gosta do género, mas uma ou outra falha de vulto. Por exemplo, quando o experimentávamos pela primeira vez, no modo de prática, distraímo-nos com a corrida dos jogadores e o que controlávamos, após marcar um golo, continuou a «correr» para lá da baliza, indo até à cabeceira com a bola. E esta encalhou e já não foi possível tirá-la daí. De qualquer forma, é bastante melhor do que o outro programa, de que aqui falamos, mesmo tendo em conta a diferença de géneros.

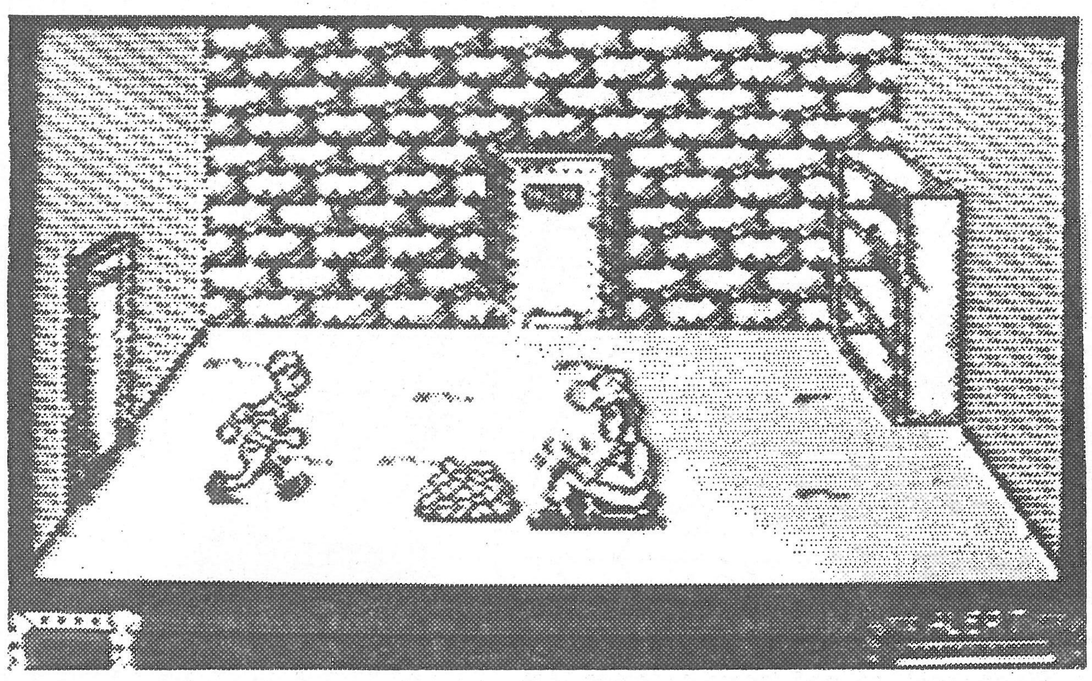
GÉNERO: Simuladores

GRÁFICOS (1-10): 7 para *Soccer* e 6 para *Footballer*

DIFICULDADE (1-10): 3 para ambos

CONSELHO: Ver antes de comprar

«DUSTIN» É PARA ESQUECER



TÍTULO: Dustin

MÁQUINA: Spectrum

Os espanhóis habituaram-nos a jogos de bastante qualidade, e a diversos temos feito aqui referência, e por isso se estranha este *Dustin* de difícil classificação, em que tudo parece falhado ou mal alinhavado, desde as colisões à elaboração da área de jogo, para já não falar dos súbitos desaparecimentos de *sprites* e dos defeitos de passagem de sala para sala.

As instruções faltam, como vem sendo hábito cada vez mais entranhado, mas sabe-se, ao menos, que *Dustin* tem como personagem um preso e que o objectivo será fugir da cadeia, para tanto utilizando os objectos necessários. Quais, isso nos caberá descobrir, como é regra nestes jogos, e ele poderá transportas até oito de cada vez, sendo eles representados nas janelas da parte inferior, que um cursor em bloco permite seleccionar.

Teria um mínimo de interesse, o jogo, se mais habilidade revelasse. Por exemplo, as portas estão todas fechadas, mas o «nosso» preso passa-as como se dispusesse de superpoderes, e aparece milagrosamente do outro lado; anda à vontade por toda a prisão e os guardas nada lhe ligam, cumprindo trajectórias determinadas, mas que se interrompem a dado passo, quando desaparecem, pura e simplesmente, do «écran»; pior ainda, se acontece o preso estar no caminho de um guarda, este passa por ele como se o atravessasse; a animação é também imperfeita, com os movimentos verticais bastante mais rápidos do que os horizontais; e se acontece descobrir-se uma saída para o pátio da prisão, tudo se torna confuso, porque as perspectivas estão todas baralhadas.

Não houve paciência durante muito tempo, mas deu ainda para percorrer uma série de salas, sem descobrir qualquer objecto ou encontrar oposição por parte dos guardas. Ainda bem que é cópia barata, e «pirata», porque, se nos tivesse custado, em Espanha, cerca de duas mil pesetas, era de arrepender para sempre!

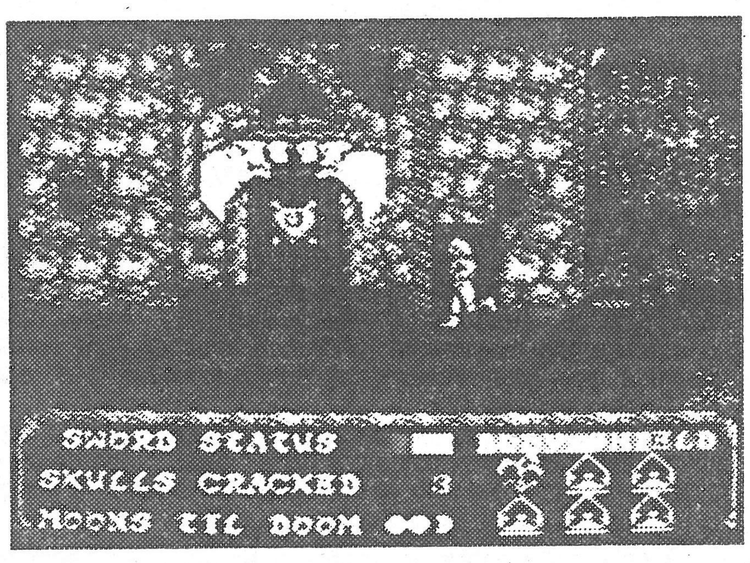
GÉNERO: Acção/aventura

GRÁFICOS (1-10): 4

DIFICULDADE (1-10): Indefinível

CONSELHO: De fugir

«MASTERS OF THE UNIVERSE» É UM PERFEITO LOGRO



TÍTULO: Masters of the Universe

MÁQUINA: Spectrum

Uma reserva, para começar: *Masters of the Universe,* em banda desenhada ou filme, nem vê-los, expressão acabada que são do pior que há no género. É uma opinião, há quem goste, mas duvidamos de que mesmo os apreciadores da série ou dos *comic books* consigam suportar o jogo de computador com o mesmo título, porque é também do pior que temos visto, feito por aprendiz de programador, que nem sabe como deslocar um *sprite* sem levar todo o bloco atrás, ocultando o «fundo» do «écran»...

E ficaríamos por aqui, não fosse o caso de alguns leitores terem adquirido o jogo — ou pretenderem comprá-lo, apesar de tudo — e andarem sem saber o que fazer com *He-Man.* Vamos à história.

A acção passa-se em *Eternia,* que o famigerado *Skeletor* conquistou, e as coisas não ficaram bem para os lados do *Castelo Greyskull,* onde *Orko* ficou prisioneiro, em virtude de um dos seus próprios feitiços. Quanto às feiticeiras, foram banidas. Tudo perdido? Claro que não, *He-Man* ainda mexe e cabe-lhe entrar no castelo, libertar *Orko* (para isso necessita de encontrar os ingredientes para um feitiço), para que este depois os utilize num encantamento que retire o poder a *Skeletor.*

He-Man começa no exterior do castelo, armado com a sua espada, e terá que passar duas barreiras *laser* (o que é muito fácil, dada a sua grande capacidade de salto), para encontrar uma chave. Pelo caminho, pode arranjar mais energia, passando por uma espécie de lâminas brilhantes, o que lhe será bastante útil para disparar raios da sua espada. Nem tudo é fácil, claro, e alguns inimigos surgem-lhe pelo caminho, roubando-lhe energia do seu escudo, se com ele tiverem contacto.

O problema principal é encontrar os ingredientes, a maioria no interior do castelo, e destes há um que dá mais energia à espada, permitindo destruir *Skeletor,* se o encontrar. No total, são seis os objectos, que aparecerão na parte inferior do «écran».

O jogo não seria muito diferente de outros do género, se não fosse a sua nítida má qualidade, pouco habitual na *US Gold.* Além do bloco, a passagem de «écrans» é inábil e o resultado final deixa muito a desejar.

GÉNERO: Acção/aventura

GRÁFICOS: (1-10): 5

DIFICULDADE: (1-10): 5

CONSELHO: A evitar

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

UM jogo que está a entusiasmar muita gente é *Aliens* e o *Jorge* e *João Paulo,* de Lisboa, mandaram umas dicas, acompanhadas de um mapa, que dizem ter tirado de uma versão espanhola do programa. As *dicas* aí vão e o mapa também se publica:

«A base está infestada de *Aliens* e nós devemos liquidá-los. Para isso, comandamos seis personagens, que possuem uma arma cada (mas com um número limitado de munições).

«Devemos conduzir os seis personagens até ao quarto da rainha (248). Para isso, devemos percorrer o complexo e distribuir os nossos heróis por pontos vitais (quarto 174, no 177-182, no 78), para que possamos controlar a situação.

«Como as munições estão racionadas, devemos ir ao quarto 28 (armeiro) para nos abastecermos. A partir daí devemos ir para o quarto 174, onde se encontram os geradores (se demorarmos muito tempo, corremos o risco de ficar às escuras, pois os *Aliens* cortam a electricidade). Daí para a frente, as opções são várias, e cada um escolhe a mais apropriada, desde que o objectivo seja o quarto 248.

«No «écran» de jogo está o nome dos seis personagens. Para os controlar é necessário carregar nas seguintes teclas: Ripley — R; Gorman — G; Hicks — H; Bishop — I; Vasquez — V; Burke — B. A tecla «P» faz pausa. A tecla «M» aborta a missão.

«Devemos colocar a mira à altura dos comandos das portas (é o ideal para matar os *Aliens*). Todas as portas têm um controlo. Se ele estiver bom, basta colocar a mira na porta e carregar em "Space" e entramos. Se o controlo estiver destruído, temos de destruir a porta e carregar, em seguida, no "Space".

«Quando se ouve um apito, que se vai tornando cada vez mais agudo, significa que se encontra um *Alien* no quarto onde nós estamos. No caso de aparecer num quarto onde esteja um dos nossos personagens, o nome deste torna-se amarelo.

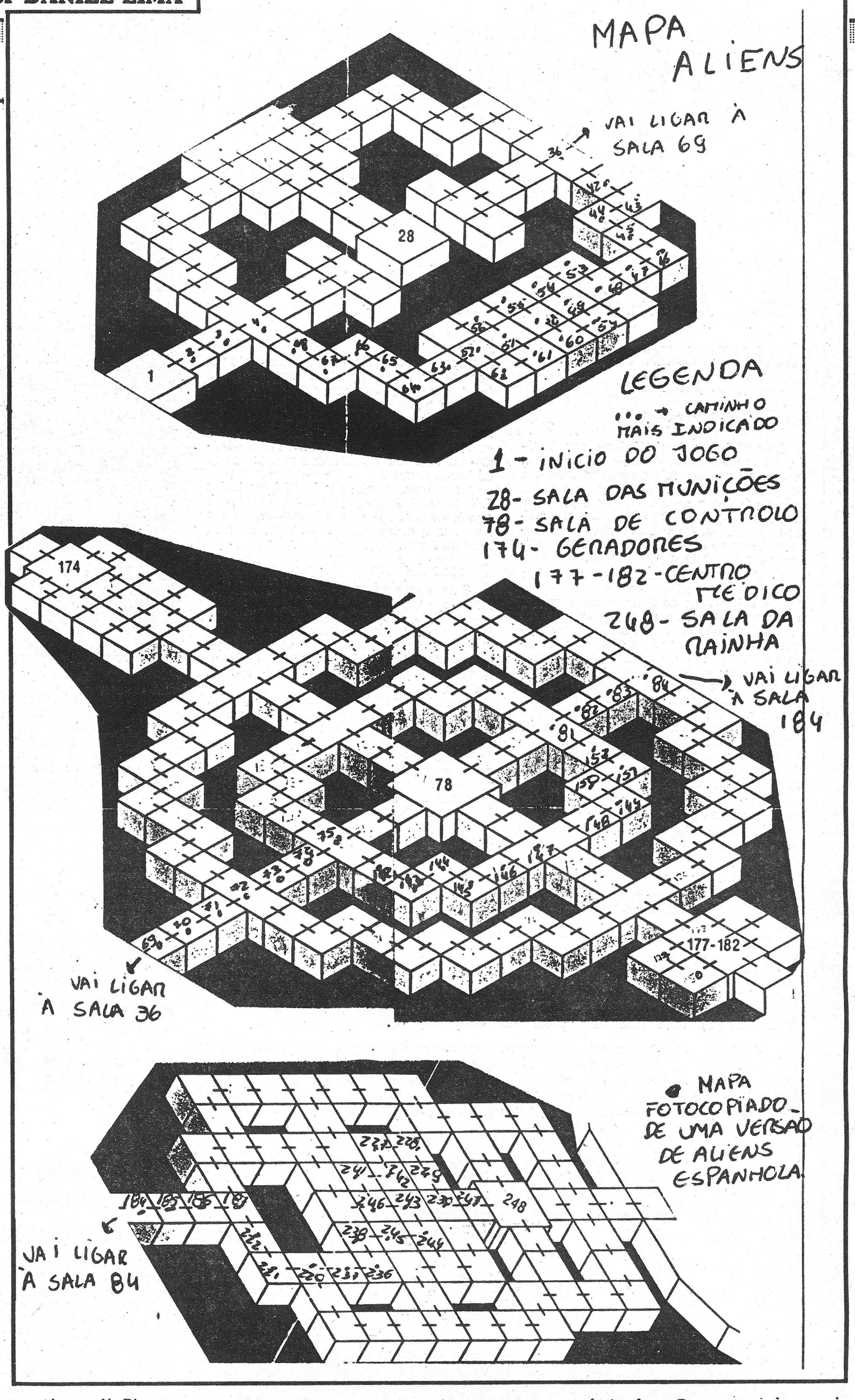
«Quando estamos no mesmo quarto que o *Alien,* só devemos disparar quando este estiver na mira, caso contrário, ele vira-se antes de tempo.

«Nunca matar um *Alien* diante de uma porta, pois este deixará ácido à frente dela e não podemos atravessá-la antes de matarmos outro *Alien* no mesmo quarto onde está o ácido (se tentarmos passar a porta, morremos).

«No "écran", por baixo do nome dos personagens, encontra-se uma barra verde que vai decrescendo à medida que nós controlamos esse personagem. Quando essa barra fica amarela, indica que esse membro da equipa foi capturado e que está a ser impregnado (os *Aliens* colocam embriões quando capturam um membro da equipa). Se isso acontece, esse membro da equipa não se consegue mover nem disparar. Para o salvar, devemos ir ao quarto onde ele está e matar o *Alien* que lá se encontra. Quando a barra fica roxa, então já não há solução. Esse personagem está condenado.

«Se andarmos muito temo com o mesmo personagem, este cansa-se e é necessário mudar para outro. Não esquecer de "matar" as formações nas paredes, de onde surgem *Aliens.*

«Caso cheguem ao quarto da rainha, abatam todas as raizes e também as rainhas. Só depois de esse quarto estar limpo é que devem acabar com os outros *Aliens,* que estão à solta por todo o complexo.»



Grumpy Supersleuth

O *João António Pereira da Silva,* de Mem Martins, enviou umas *dicas* para *Grumpy Supersleuth* e o respectivo mapa, além de um truque para *Nosferatu,* e começamos por este:

Para evitar os morcegos, quando vamos numa sala e eles se aproximam, carregamos em «Caps Shift + 3 + 4», para voltar ao «menu» e escolhe-se a opção 2. Assim, quando começamos novamente, podemos avançar sem sermos atingidos, pois os morcegos têm de vir do princípio da sala.

Quanto a *Grumpy*:

«1.ª tarefa — Quando um "hippie" se chega a nós e diz que há patos em duas das salas do 1.º andar, sobe-se ao 4.º andar e vamos à sala do patrão, onde se apanha a pistola. Desce-se outra vez ao 1.º andar e vamos até à sala onde estão uns patos a andar. Disparamos várias vezes aos patos, até todos caírem, passamos à sala ao lado e fazemos o mesmo.

«2.ª tarefa — Quando uma das senhoras que carregam uma mala nos disser que há uns bichos (*bugs*) no café (B13 e A11), apanhamos o insecticida (N10), subimos ao 4.º andar e vamos até ao café. Disparamos o insecticida até matarmos todos os bichos.

3.ª tarefa — Novamente, uma das senhoras fala connosco, dizendo, desta vez, que viu um ladrão. Para o apanharmos, temos que ir à sala H13 e, com a caixa de madeira (D.-12), subindo para cima dela, apanhamos as algemas (cuidado com os polícias, pois, se nos tocarem, temos que apanhar os óculos 16, largando-os depois). Procuramos pelo ladrão que tem tipo de «gangster» (chamo a atenção que por vezes é difícil encontrar o ladrão). Quando o virmos, passamos por ele e, se ele nos começar a seguir, é sinal que já o apanhámos. Vamos até à sala do patrão e já está.

«4.ª tarefa — Para a 4.ª tarefa, aproxima-se uma senhora de sapatos de salto alto, que diz que perdeu o filho (esta tarefa ainda não a acabei, mas julgo que é com o gelado que se resolve).

«Temos que fazer cada tarefa num determinado tempo, pois, se não conseguirmos, o patrão chama-nos e dá-nos uma

CHAI INFORMÁTICA
COMÉRCIO DE COMPUTADORES E ELECTRÓNICA
LOJA 1 (Centro Comercial São João de Deus – Loja 428 – Telefone 77 94 52
LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144 – Telefone 86 64 41
TIMEX - SINCLAIR • ATARI • SHARP • SPECTRAVIDEO MSX • AMSTRAD • MULTIC PC, XT, AT
PREÇOS DE DISTRIBUIÇÃO NUMA VASTA GAMA DE «HARDWARE» E «SOFTWARE»
CAMPANHA FIM DE STOCKS ★ PROMOÇÃO ESPECIAL ▶ SPECTRUM 48 K TC 2048 ▶ GARANTIA TIMEX

carta. Quando o patrão pedir qualquer coisal façam-na logo, pois conta como uma tarefa. Se ele nos pedir uma chávena de chá, vamos à sala B13, com a caixa de madeira e, subindo por ela, pegamos na chávena e vamos à sala do patrão.

«Por vezes, mandam-nos fazer a mesma tarefa algumas vezes (se não tivermos feita a tarefa a tempo, o patrão manda-nos fazer essa tarefa outra vez).»

Gauntlet, Firelord e Sparky

Do *Fernando António Baptista,* de Almada, vieram dicas várias. Ora vejamos:

«No *Gauntlet*, é melhor ter uma boa combinação de um feiticeiro e de um guerreiro.

«A seguir, dou-vos algumas características dos personagens do jogo.

«*Thyra,* a Valquíria, é uma boa guerreira, bem protegida pelo seu escudo e pela sua forte armadura.

«*Thor,* o guerreiro, quando se trata de combate corpo a corpo, ele é o mais indicado para essa tarefa.

«*Questor,* o Elfo, é muito veloz e mais ou menos bom, quanto a usar poções mágicas.

«E *Merlin,* o feiticeiro, esse, se tiver uma poção mágica em seu poder e a usar, acaba com tudo o que estiver à vista.

«Usem poções só em momentos de desespero; poupem as chaves; se alguma vez atingirem um beco sem saída, não desesperem, pois, passados alguns minutos, todas as portas desaparecerão; se, quando entrarem num nível, virem que não têm saída possível, esperem alguns minutos e automaticamente aparecerão no nível seguinte; matem os geradores o mais depressa possível; trabalhem como uma equipa, para chegarem o mais longe possível.

«No *Firelord,* para encontrarem o cristal que dá poder de fogo, a partir do princípio, vão o máximo que puderem para cima e para a direita (alternadamente). Quando encontrarem um cristal ou uma grade brancos, posicionem-se ao meio de um deles, desçam e subam rapidamente para transformar o cristal (ou a grade) numa chama (cuidado para não se queimarem). Quando entrarem numa casa, podem negociar ou roubar. Esta última, sendo a mais proveitosa, é também a mais difícil. Para roubar, têm que, muito rapidamente, pôr a cruz nos seguintes lugares e na seguinte ordem: mão, objecto que tiver em seu poder, ícone do que desejar (comida, informações sobre quem tem o objecto, informações sobre o sítio onde estamos, ou objectos) e objecto que o morador tiver para oferecer. As passagens secretas são reconhecidas através de pedras, que fazem uma espécie de circuito num dos extremos.

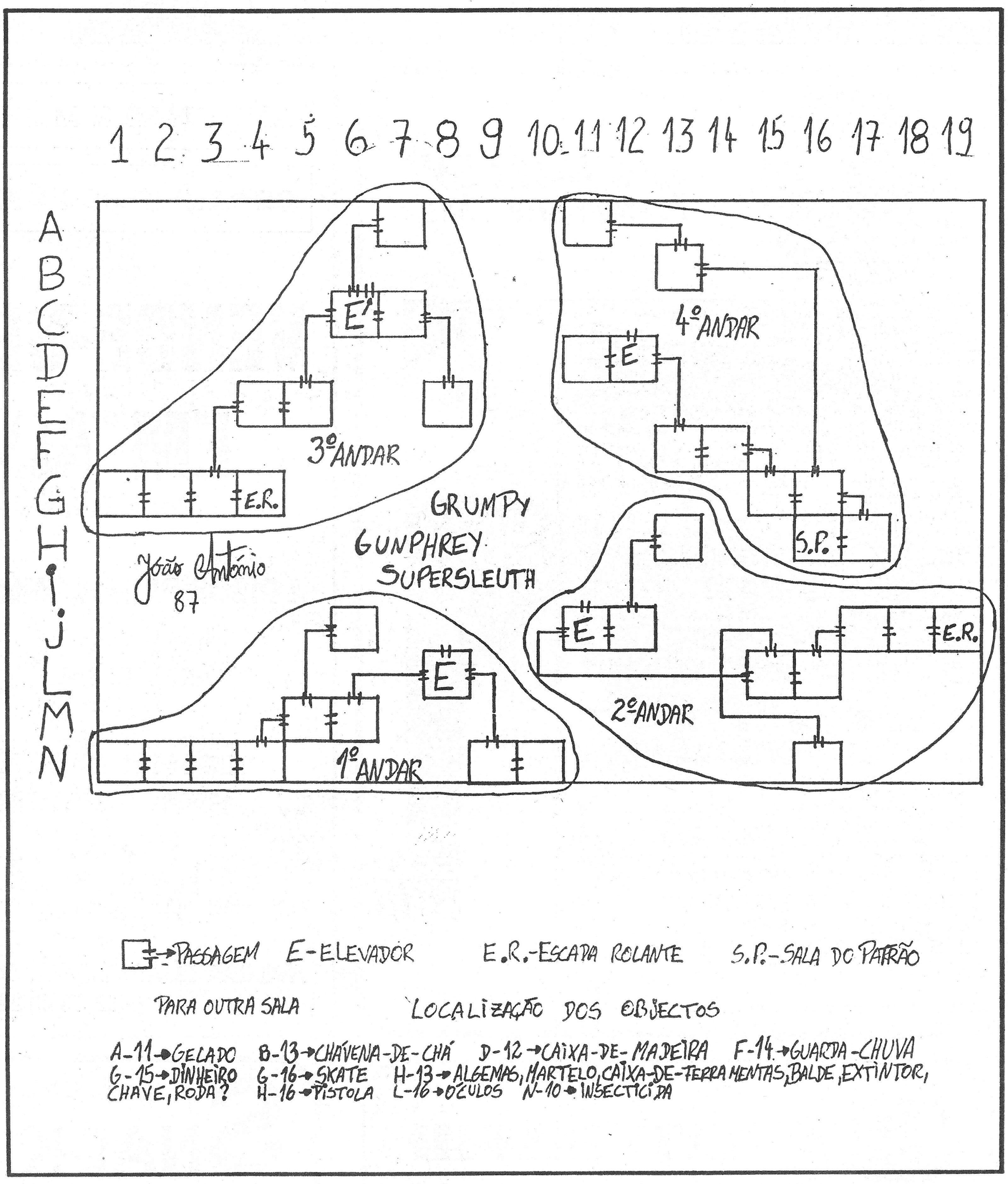
«Indo contra esse extremo, serão transportados para outro local.

«O objectivo do jogo é o seguinte: Comandamos o personagem chamado *Sir Galaheart,* para encontrar quatro objectos e dá-los à rainha má, para que ela nos dê a pedra de fogo, para nós a darmos ao dragão.

«Para esse fim, teremos que percorrer a terra de *Torot* e combater os espíritos e aparições que infestam a terra. Existe também outro personagem, que é a rainha (esta é boa) e, quando a encontrarmos, podemos roubar mesmo que ela esteja a olhar, pois ela está do nosso lado e quer ajudar-nos.

«No *Fat Worm Blows a Sparky,* o objectivo é apanharmos 50 "spindles" e levá-los a um disco, que tem a palavra *Durell* escrita, para criarmos outro "fat worm" e, assim, acabarmos o jogo. Há quatro *Bugs* (aparecem sob a forma de formigas) e uns bichos parecidos com aranhas. Existem também os "sputnik hovers" que só podem morrer se deixarmos uma mina e eles passarem por cima da mina e forem agarrados por ela. Eles, se descerem ao chão, transformar-se-ão em *Bugs.* A única maneira de matar os *Bugs* é disparando *sparkies* a partir do nariz, e pondo minas no chão. Outro aliciante deste jogo, é a rotina activada quando se faz *pausa.* Para se livrarem dos *Bugs*, como é óbvio, têm que ir a um *debugger,* um bloco com listas pretas e brancas.

«Outro conselho que vos dou é que aprendam a controlar bem o *Fat Worm,* pois, se não o conseguirem, acharão muito difícil a vossa missão.»



Pedem ajudas

O *Luís Miguel Gomes Pereira,* morador na Rua General João de Almeida, 38, c/v, dir., 1300 Lisboa, quer trocar correspondência e pede *pokes* de vidas infinitas para os seguintes jogos do MSX: *Spartau X, Buck Rogers, A View to a Kill, Punch, Athletic Land* (em *cartridge*), bem como a forma de os introduzir.

O *Fernando M. Alves,* morador na Avenida D. Afonso Henriques, 68, S. João da Talha, 2685 Sacavém, gostaria que lhe escrevessem de novo sobre *Three Weeks in Paradise* (agradece as que recebeu), para saber o que fazer ao cubo de gelo e como encontrá-lo. E pergunta ainda: quantos portões tem o *Commando,* como passar o 1.º andar no *Batman,* como passar os pés do *Dangermouse in Whoopee.* Pede dicas para o *Popeye* e o mapa de *Saboteur.* Quanto ao erro, o melhor é contactares os editores do livro.

O *Rui Filipe Neves,* de Moscavide, quer *pokes* e *dicas* para *Thrust, Galvan, Dandy, Room 10, Aliens, Highlander, Kane, Eidolon, Antiriad, Rupert and the Ice Castle, Druid, Zaxxon, Match Day II, Goonies, Avenger, Ace, Fairlight II, Universal Hero, Terra Cresta, Fireford e Nosferatu.*

Já publicámos algumas, deve ter falhado esses números. Quanto ao Match Day II ainda não o vimos e é impossível saber quando está «prevista» a vinda do jogo. Depende dos «piratas»...

O *Carlos Vieira,* de Setúbal, tem parte do que queria no início desta sessão. Quanto ao resto, basta ir ao armeiro.

O *Pedro Nunes dos Santos Pinheiro,* de 11 anos, da Póvoa de Santa Iria, telefone 2590478, quer trocar jogos. Quanto ao que perguntas, que jogo é esse? O título está incompleto.

Finalmente, uma carta do *Carlos Fernando Santos Almeida,* de Alhos Vedros, que transcrevemos:

«Como leitor deste suplemento de "A Capital", gostaria de referir um erro do dia 30-1-87, erro esse referente ao *Poke* dado para "Sir Fred", contendo dois erros. O primeiro *Poke* 238ØØ, não tinha qualquer valor, depois da vírgula, sendo o valor correcto o 2Ø1, ou seja, *Poke* 238ØØ,2Ø1. O segundo erro é no quarto *Poke* 4665ØØ, que não tinha vírgula, devendo ser *Poke* 4665Ø,Ø.

«Ficará assim:

«Clear 24999: Poke 238ØØ,2Ø1: Randomize USR 2376Ø: Poke 46852,2Ø1: Poke 238ØØ,231: Poke 4665Ø,Ø: Poke 46651,Ø: Poke 46652,Ø: Poke 46653,Ø: Poke 5899Ø,Ø: Poke 58991,Ø: Poke 58992,Ø: Poke 59ØØ1,Ø: POKE 59ØØ2,Ø: Poke 59ØØ3,Ø: Randomize USR 238ØØ.

«A melhor maneira de o colocar: fazer Merge ""; editar a linha 1; colocar depois do endereço 24999. Fica-se com energia infinita. Penso que agrade esta intervenção.»

Obrigado pela correcção, tratou-se de uma incómoda «gralha», como deves ter percebido.

Ficamos por aqui, hoje não há *pokes,* mas prometemos uma boa dose para a semana.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — Silent Service
2.º — Scooby Doo
3.º — Super Soccer
4.º — Terra Cresta
5.º — Os Goonies
6.º — Aliens
7.º — Futebol of the Year
8.º — Star Glider
9.º — Acro Jet
10.º — Astérix

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).